

# Weekly report

2013-9-8

侯雨濛

## 本周工作：

根据近段时间阅读和讨论以及基本的调研结果，给“story net”（我给自己的小 project 起了个昵称）粗建轮廓，即主要以下述层级反应如下内容：

视频内容与情感波动	情节结构模型 & tag cloud 与 视频热度、评论密集度所反映的情绪波动、评论与领袖人物产生概率等的关联
视频间的关系	同一视频关注者的共同关注对象 其他视频中对该视频标签/代表语言的引用
评论参与人与意见领袖	评论 tag cloud 与 评论密集度所反映的情绪波动的关联 热度评论发起人（意见领袖）的 sns 关系，包括：关注点分布、信息流趋势（反应网站的兴趣点）以及其他可见信息的分布趋势

## 下周工作：

分别抓 youtube 和 bilibili 的实时评论视频，以情节结构模型做基本的评论热度&情节分析。  
正式开学上课。

下页附有之前周报中所提及的两个小报告：影视情节结构模型与故事材质理论概述和弹幕视频网站的简要说明。

在将影视情节结构模型转化成数学模型上面，我有一个基础的想法就是根据七个参数做权重，使每一个样本的情节结构能够映射到一个三维的数据上，从而使其在“故事三角”的区域中有一个坐标分布。但是在如何取权重、如何映射、如何构建出合理的算法方面我有些茫然，也不知道该去查阅什么文献做哪方面的学习，还希望可以得到指导。

## 附 1：影视情节结构模型与故事材质理论概述

### 1、情节结构——“故事三角”模型



**三角端点：**经典设计-大情节，最小主义-小情节，反结构-反情节

（即：所有影视作品的情节结构，极端划分可以分为以上三类。其概念分别是：

- 1、经典设计：围绕一个主人公而构建的故事，这个主人公为了追求自己的欲望，经过一段连续的是阐明，在一个连贯而具有因果关联的虚构现实中，与主要来自外界的对抗力量进行抗争，直到以一个绝对而不可逆转的变化而结束的闭合式结局——故事提出的所有问题都得到了解答，激发的所有情感都得到了满足。
- 2、最小主义：作者从经典设计的成分起步，然后对他们进行削减——对大情节的突出特性进行提炼、浓缩、削减或删减。小情节常常在结局时留下一个开放的尾巴，故事的大部分问题都得到了解答，但还有一两个没有回答的问题会延伸到影片之外，让观众去补充，不过作者在情节中会对此给予一个主流的导向。
- 3、反情节：相当于反小说或新小说和荒诞派戏剧，否认传统形式，以利用甚至嘲弄传统形式原理的要义。一般倾向于过度铺陈和具有自我意识的大肆渲染。）

## 参数：

- 1、关系模式：因果关系/巧合
- 2、结局风格：开放式/闭合式
- 3、冲突形式：内在/外在
- 4、时间结构：线性/非线性
- 5、主人公数量：单一/多重
- 6、主人公动力：主动/被动
- 7、现实脉络：连贯/非连贯

我的想法是：以“故事三角”的三边为轴，可以形成一个三角分布区。所有具有情节的影视作品，都可以根据情节结构赋予坐标，分布在这一块三角区域内。而它的坐标值则是由以上七组参数，各自以一定的权重去影响、决定的。

于是，可以将一定数量的影视作品样本进行参数标注，设定一个比重的算法，根据算法进行以情节结构为基础区域划分，用可视化的方式呈现出来。在这样一个划分图的基础上，我们可以继续探究，比如：距离相近即情节结构模式相似的影视作品，在内容本身（人物“世界圆”与激励“脊椎图”）具有怎样的规律或模式；评论热度曲线；关注度；关注人群分布；经典评论的发生概率和意见领袖的产生概率等等。

至于参数的权重和算法的设定，暂时没有找到讲述它的文献。可能需要自己去近似设定或者采取训练->验证的方法去设定。

## 几个需要解释的概念：

### 1、主动主人公与被动主人公

主动主人公在为追求欲望而采取行动时，与他周围的人和世界发生直接冲突。

被动主人公表面消极被动，但在内心追求欲望时，与其自身性格的方方面面发生冲突。

### 2、线性时间与非线性时间

无论有无闪回，一个故事的事件如果被安排于一个观众能够理解的时间顺序中，那么这个故事是按照线性时间来讲述的。

如果一个故事在时间中随意跳跃，从而模糊了时间的连续性，以致观众无法分清事件的前后顺序，则为非线性时间。

### 3、因果与巧合：

因果关系驱动一个故事，使有动机的动作导致结果，这些结果又变成其他结果的原因，表现出现实的相互联系性。

巧合驱动以一个虚构的世界，是没动机的动作触发不能导致进一步结果的事件，因此讲故事拆解为互不关联的片段和开放式结尾，表现出现实存在的互不关联性。

#### 4、连贯现实与非连贯现实：

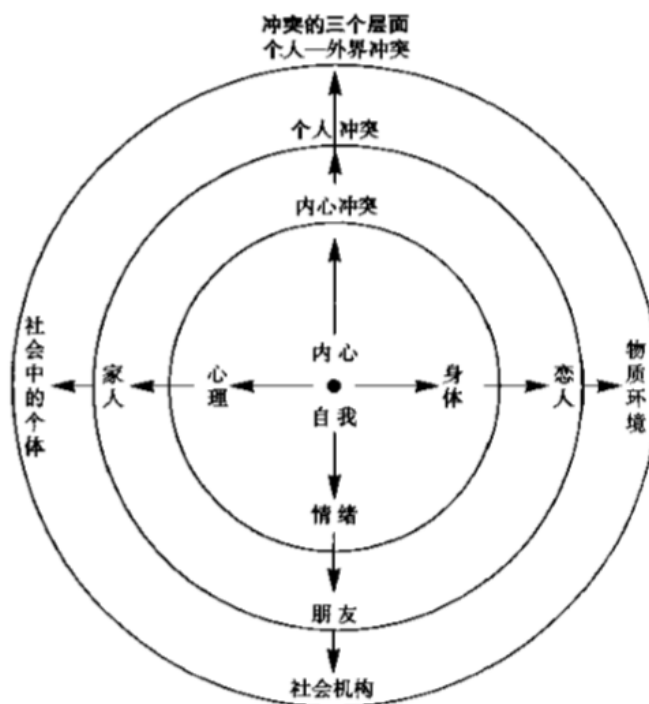
连贯现实是虚拟的背景确立人物及其世界之间的互动模式，在整个讲述过程中这些互动模式一直保持着连贯性，从而创造出意义。

非连贯性是混合了多种互动模式的背景，其中故事章节不连贯地从一个“现实”跳到另一个“现实”，营造出一种荒诞感。

### \*2、故事材质

人物，尤其是主人公的世界材质是影响整个故事材质的重点。

一个人物的世界可以被想象成为一个同心圆，它表示着角色冲突的三个层面。而情节中应发生一些影响冲突分布的激励事件，从而形成一个完整的人物故事世界圆来表现故事材质。



有关材质的理论，我目前仅想将其作为项目中一个可选的附加元素，因为他是专注于内容本身且并不重要。目前认为可做的是，探索在热度、关注或其他方面有关联的视频之间，人物的世界模型具有怎样的相似度，

## 附 2: 弹幕视频网站的简要说明

youtube 和弹幕是两种截然不同的视频的实时评论模式。弹幕网站是一个比较新兴、有趣的时评视频网站模式，它结合了自由的社交功能，其评论常常对网络语言（中国）产生突发性影响。比如：“我和我的小伙伴都惊呆了”等均出自弹幕网站的弹幕实时评论。

“弹幕”概念解释：

- 1、“弹幕”一词本意是 STG 游戏中密集的子弹，过于密集以至于像一张幕布一样。当大量吐槽评论从屏幕飘过时效果看上去像是飞行射击游戏里的弹幕，所以 NICO 网民将这种大量的评论出现的效果叫做弹幕。
- 2、一般情况，该类网站能允许观看视频者发表评论或感想，但与普通视频分享网站只在播放器下专用点评区显示不同，其会以滑动字幕的方式实时出现在视频画面上，保证所有观看者都能注意到，从而实现观看者间的互动，甚至可以一起表达对作品的赞叹或批评，增加观看乐趣。
- 3、弹幕常常呈现在特定时间点突发性出现的现象。
- 4、一些弹幕系统利用脚本语言能提供特定的弹幕形式，如弹幕特定位置出现或消失，控制弹幕弹出速度，弹幕位置等。甚至还可以允许一定权限的用户发布逆向弹幕、可精确定位于任何位置的弹幕，包括渐隐、变色、斜向弹幕等。(bilibili)
- 5、不同的弹幕也可以由视频发布者分置在不同的“弹幕池”中，以用来保护字幕和“神弹幕”。(bilibili)
- 6、因为弹幕常常影响正常观看，所以观众可以在播放器中选择关闭弹幕以便正常观看（可以理解为，弹幕已经发展成为半脱离于视频内容本身的可供观看的亚文化）。

例图：



注：bilibili 是一家以 ACG（Animation、Comic、Game）为主题的娱乐站点弹幕网站，也是中国区域目前最受欢迎的弹幕网站。